

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ИВАНОВА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 181»

СОГЛАСОВАНО
Управляющий Совет
Протокол № 2
от «12» марта 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ
заведующий МБДОУ
«Детский сад комбинированного вида» № 181
О.А. Климушина
«12» марта 2021 г. Приказ № 38-од

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
«11» марта 2021 г. Протокол № 3

«УМКА»

**Дополнительная общеразвивающая программа формирования и
развития логических форм мышления дошкольников
посредством развивающих игр Воскобовича
для детей 4-7 лет
Срок реализации программы – 3 года**

Автор программы:
Воспитатель
высшей квалификационной категории
Бесшапошникова Елена Борисовна

Иваново 2021

Содержание

1.ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	3-10
1.1. Пояснительная записка	3-5
1.1.1.Цели и задачи реализации Программы	6-7
1.1.2. Принципы и подходы к формированию Программы	7-8
1.1.3. Индивидуальные и возрастные особенности воспитанников	8-9
1.2. Планируемые результаты освоения Программы	9-10
2.СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	11-20
2.1.Описание образовательной деятельности	11
2.2. Учебный план	12
2.3. Календарный учебный график (календарно-тематическое планирование)	13
2.3.1. Календарно-тематическое планирование по формированию и развитию логических форм мышления посредством игр Воскобовича в средней группе	13-23
2.3.2. Календарно-тематическое планирование по формированию и развитию логических форм мышления посредством игр Воскобовича в старшей группе	23-24
2.3.3. Календарно-тематическое планирование по формированию и развитию логических форм мышления посредством игр Воскобовича в подготовительной к школе группе	25-29
2.4. Взаимодействие с родителями (законными представителями)	29
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	30-31
3.1. Описание материально-технического обеспечения Программы и развивающей предметно-пространственной среды	30
3.2. Обеспеченность Программы методическими материалами	31
3.3. Литература	31
Приложения	32-37

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

«Умка» - дополнительная общеразвивающая программа формирования и развития логических форм мышления дошкольников посредством развивающих игр Воскобовича (далее Программа).

Программа разработана в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (приказ Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013 г. №1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»).

При разработке Программы учитывались следующие нормативные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в РФ» (вступил в силу 01.09.2013 г.).
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (зарегистрирован в Минюсте РФ 14 ноября 2013 г., № 30384).
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. № 26 «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 “Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций”» (зарегистрировано в Минюсте России 29 мая 2013 г., № 28564).
4. Постановление Правительства Российской Федерации от 5 августа 2013 г. № 662 «Об осуществлении мониторинга системы образования».
5. Приказ Министерства образования и науки РФ от 30 августа 2013 г. № 1014 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам дошкольного образования» (зарегистрирован в Минюсте России 26.09.2013, № 30038).
6. Устав МБДОУ «Детский сад комбинированного вида № 181».

Все современные программы и технологии дошкольного воспитания выдвигают в качестве основной задачи – всестороннее развитие личности ребенка, которое обеспечивается единством умственного, нравственного, эстетического и физического воспитания. Задачи умственного воспитания понимаются порой упрощенно, ограничиваясь стремлением донести до дошкольника как можно больше знаний об окружающем. Но дело не в этом. Гораздо важнее выработать у ребенка общие способности познавательной деятельности - умение анализировать, сравнивать, обобщать, а также позаботиться о том, чтобы у него сложилась потребность получать новые знания, овладевать умением мыслить.

Существенное значение для умственного развития детей имеет приобретение ими математических представлений, которые активно влияют на формирование умственных действий, столь необходимых для познания окружающего мира и решения различного рода практических задач, а также дальнейшего обучения в школе. В математике логическая строгость и стройность умозаключений призвана воспитывать общую логическую культуру мышления; и основным моментом воспитательной функции математического образования считается развитие у детей способностей к полноценности аргументации. Педагогическая практика подтверждает, что при условии правильно организованного педагогического процесса с применением научно выверенных методик,

как правило, игровых, учитывающих особенности детского восприятия, дети могут уже в дошкольном возрасте без перегрузок и напряжения усвоить многое из того, чему раньше они начинали учиться только в школе. А чем более подготовленным придёт ребёнок в школу – имеется в виду даже не количество накопленных знаний, а именно, готовность к мыслительной деятельности, зрелость ума, - тем успешнее, а значит, счастливее будет для него начало этого очень важного для каждого человека периода – школьного детства.

Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добывается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников.

Для этого в программе использованы современные технологии: развивающие игры В.В. Воскобовича.

Наряду с играми В.В. Воскобовича в программе используются развивающие игры Б.П. Никитина, блоки Дьенеша, цветные палочки Х.Кюизенера, лабиринты, головоломки и т.д.

Игры Воскобовича. Основные принципы, заложенные в основу этих игр, - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. "Геоконт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Появились и первые методические сказки.

Логические блоки Дьенеша (ЛБД) — это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предметно-математической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у малышей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие. Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-

игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении, и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении, и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

Палочки Х.Кюизенера. С помощью цветных палочек Х.Кюизенера развивается активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач. Основные особенности этого дидактического материала — абстрактность, универсальность, высокая эффективность. Палочки Х.Кюизенера в наибольшей мере отвечают монографическому методу обучения числу и счету. Палочки Х.Кюизенера как дидактическое средство в полной мере соответствуют специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления, в основном наглядно-действенного и наглядно-образного. В мышлении ребенка отражается прежде всего то, что вначале совершается в практических действиях с конкретными предметами. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план, создать полное, отчетливое и в то же время достаточно обобщенное представление о понятии.

Игры Никитина. В развивающих творческих играх Никитина - в этом и заключается их главная особенность - удалось объединить один из основных принципов обучения "от простого к сложному" с очень важным принципом творческой деятельности - "самостоятельно по способностям". Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей: игры Никитина могут стимулировать развитие творческих способностей с самого раннего возраста; задания-ступеньки игр Никитина всегда создают условия, опережающие развитие способностей; ребенок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи; игры Никитина могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества; играя в игры Никитина со своими детьми, мамы и папы незаметно для себя приобретают очень важное умение - сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам. К развивающим играм Никитина относятся игра «Уникуб», «Сложи квадрат», «Дроби», «Кубики для всех», «Сложи узор». Головоломки и лабиринты. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости. В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста, программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

1.1.1. Цели и задачи Программы

Цель Программы - формирование и развитие логических форм мышления дошкольников посредством игр Воскобовича.

Задачи реализации Программы:

1.Образовательные: формирование углубленных представлений детей о числе, счёте, времени, геометрических фигурах, манипулирования математическими действиями при использовании игр Воскобовича.

2.Развивающие: развивать формы логического мышления дошкольников посредством игр Воскобовича через приёмы умственных действий: анализ, синтез, сравнение, обобщение и абстрагирование.

3.Воспитательные: воспитывать у детей интерес к нестандартному мышлению при использовании игр Воскобовича.

1.1.2. Принципы и подходы к формированию Программы

Программа базируется на следующих принципах:

- **интеллектуально – творческого развития** (ребёнок знакомится с игрой, решает интеллектуальные задачи, выполняет творческие задания);
- **лично – ориентированного подхода к ребёнку** (дифференцированного подхода к каждому ребёнку);
- **ориентация на стимулирование самообразования родителей** (повышение уровня компетенции родителей);
- **системности** (разработка применения системы развивающих игр Воскобовича);
- **усложнения** (задания в играх усложняются в соответствии с возрастом).

Подходы к формированию Программы:

- **лично-ориентированный подход** – предусматривает организацию образовательного процесса с учетом того, что развитие личности ребенка является главным критерием его эффективности;
- **деятельностный подход**, связанный с организацией целенаправленной деятельности в общем контексте образовательного процесса: ее структурой, взаимосвязанными мотивами и целями; видами деятельности (познавательная, трудовая, игровая и т.д.); формами и методами развития и воспитания; возрастными особенностями ребенка при включении в образовательную деятельность;
- **аксиологический (ценностный) подход**, предусматривающий организацию развития и воспитания на основе общечеловеческих ценностей;
- **компетентностный подход**, в котором основным результатом образовательной деятельности становится формирование готовности воспитанников самостоятельно действовать в ходе решения актуальных задач;
- **диалогический (полисубъектный) подход**, предусматривающий становление личности, развитие ее творческих возможностей, самосовершенствование в условиях равноправных взаимоотношений с другими людьми, построенных по принципу диалога, субъект-субъектных отношений; обогащающий возможность участия родителей, специалистов в решении задач Программы в условиях социального партнерства;
- **системный подход**, в основе которого лежит рассмотрение объекта как целостного множества элементов в совокупности отношений и связей между ними;

- **средовой подход**, предусматривающий использование возможностей внутренней и внешней среды МБДОУ в воспитании и развитии личности ребенка;
- **проблемный подход** предусматривает проектирование и реализацию деятельности МБДОУ по актуальным проблемам, обусловленным противоречиями между возможностями МБДОУ, запросами родителей и потребностями ребенка;
- **культурологический подход**, позволяющий выбирать технологии образовательной деятельности, обеспечивающие культурное развитие личности ребенка на основе формирования базиса его культуры.

Методы и приёмы:

Аналитический – игры на выделение свойств объекта или выделение объекта из группы или выделение группы объектов по определённому признаку.

Синтетический – соединение различных элементов (признаков, свойств) в единое целое.

Словесный – как ведущий (инструктаж, беседы, разъяснение).

Наглядный – изучение правил игры, демонстрация развивающих игр Воскобовича, наблюдения за играми сверстников.

Репродуктивный – различные упражнения с развивающими играми Воскобовича, изготовление пособий к играм.

Использование информационных технологий – использование новых компьютерных технологий (мультимедиа, интерактивная доска).

Игровой – организация и проведение различных игр.

Театрализация – обыгрывание сказочных сюжетов, проведение театрализованных игр, развлечений.

Новизна программы

Разработка применения системы развивающих игр Воскобовича как эффективного метода формирования и развития логических форм мышления дошкольников с учётом дифференцированного подхода к каждому ребёнку.

Оригинальность программы с использованием игр В. Воскобовича, игр с цветными палочками Кюизенера и блоками Дьенеша заключается в том, что их содержание учитывает особенности психики ребенка, интересуется его, активизирует внимание, интерес и незаметно втягивает ребенка в процесс «думания» над задачей. Ребенок входит в ситуацию, требующую от него четких, последовательных действий: анализа содержания, осознания цели, поиска средств, способов, путей ее выполнения, планирования и получения результата. Задействуются психические процессы: память, мышление и речь. А также личностные качества: настойчивость, самостоятельность, усидчивость и др.

Актуальность программы:

Сегодня в дошкольной педагогике актуальным является эффективное развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию. Игра является игровым методом работы с детьми дошкольного возраста, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребёнка. Принципы, заложенные в основу этих игр: интерес, познание, творчество. Значимость развивающих игр для развития дошкольников их многообразие, позволяет использовать для развития интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста. Такими играми являются развивающие игры В.В. Воскобовича, направленные на математическое развитие детей, развитие

мыслительных операций, игровых действий (манипулирование цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов). Незаметно для себя ребенок осваивает цифры; узнаёт и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение

1.1.3. Индивидуальные особенности воспитанников МБДОУ

Возрастные особенности детей 4-5 лет

К концу среднего дошкольного возраста восприятие детей становится более развитым. Они оказываются способными назвать форму, на которую похож тот или иной предмет. Могут вычленять в сложных объектах простые формы и из простых форм воссоздавать сложные объекты. Дети способны упорядочить группы предметов по сенсорному признаку — величине, цвету; выделить такие параметры, как высота, длина и ширина. Совершенствуется ориентация в пространстве. Возрастает объем памяти. Дети запоминают до 7-8 названий предметов. Начинает складываться произвольное запоминание: дети способны принять задачу на запоминание, помнят поручения взрослых, могут выучить небольшое стихотворение и т. д. Начинает развиваться образное мышление. Дети способны использовать простые схематизированные изображения для решения несложных задач. Дошкольники могут строить по схеме, решать лабиринтные задачи. Развивается предвосхищение. На основе пространственного расположения объектов дети могут сказать, что произойдет в результате их взаимодействия. Однако при этом им трудно встать на позицию другого наблюдателя и во внутреннем плане совершить мысленное преобразование образа. Для детей этого возраста особенно характерны известные феномены Ж. Пиаже: сохранение количества, объема и величины. Например, если им предъявить три черных кружка из бумаги и семь белых кружков из бумаги и спросить: «Каких кружков больше — черных или белых?», большинство ответят, что белых больше. Но если спросить: «Каких больше — белых или бумажных?», ответ будет таким же — больше белых. Продолжает развиваться воображение. Формируются такие его особенности, как оригинальность и произвольность. Дети могут самостоятельно придумать небольшую сказку на заданную тему. Увеличивается устойчивость внимания. Ребенку оказывается доступной сосредоточенная деятельность в течение 15-20 минут. Он способен удерживать в памяти при выполнении каких-либо действий несложное условие.

Возрастные особенности детей 5-6 лет

Продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; систематизируются представления детей. Они называют не только основные цвета и их оттенки, но и промежуточные цветовые оттенки; форму прямоугольников, овалов, треугольников. Воспринимают величину объектов, легко выстраивают в ряд — по возрастанию или убыванию — до 10 различных предметов. Однако дети могут испытывать трудности при анализе пространственного положения объектов, если сталкиваются с несоответствием формы и их пространственного расположения. Это свидетельствует о том, что в различных ситуациях восприятие представляет для дошкольников известные сложности, особенно если они должны одновременно учитывать несколько различных и при этом противоположных признаков.

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие и т. д. Однако подобные решения окажутся правильными только в том

случае, если дети будут применять адекватные мыслительные средства. Среди них можно выделить схематизированные представления, которые возникают в процессе наглядного моделирования; комплексные представления, отражающие представления детей о системе признаков, которыми могут обладать объекты, а также представления, отражающие стадии преобразования различных объектов и явлений (представления о цикличности изменений): представления о смене времен года, дня и ночи, об увеличении и уменьшении объектов в результате различных воздействий, представления о развитии и т. д. Кроме того, продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления.

В дошкольном возрасте у детей еще отсутствуют представления о классах объектов. Дети группируют объекты по признакам, которые могут изменяться, однако начинают формироваться операции логического сложения и умножения классов. Так, например, старшие дошкольники при группировке объектов могут учитывать два признака: цвет и форму (материал) и т. д. Как показали исследования отечественных психологов, дети старшего дошкольного возраста способны рассуждать и давать адекватные причинные объяснения, если анализируемые отношения не выходят за пределы их наглядного опыта. Развитие воображения в этом возрасте позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории. Воображение будет активно развиваться лишь при условии проведения специальной работы по его активизации. Продолжают развиваться устойчивость, распределение, переключаемость внимания. Наблюдается переход от произвольного к произвольному вниманию.

Возрастные особенности детей 6-7 лет

У детей продолжает развиваться восприятие, однако они не всегда могут одновременно учитывать несколько различных признаков. Развивается образное мышление, однако воспроизведение метрических отношений затруднено. Это легко проверить, предложив детям воспроизвести на листе бумаги образец, на котором нарисованы девять точек, расположенных не на одной прямой. Как правило, дети не воспроизводят метрические отношения между точками: при наложении рисунков друг на друга точки детского рисунка не совпадают с точками образца.

Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени ограничиваются наглядными признаками ситуации. Продолжает развиваться воображение, однако часто приходится констатировать снижение развития воображения в этом возрасте в сравнении со старшей группой. Это можно объяснить различными влияниями, в том числе и средств массовой информации, приводящими к стереотипности детских образов. Продолжает развиваться внимание дошкольников, оно становится произвольным. В некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут.

1.2. Планируемые результаты освоения Программы

Повышение уровня формирования и развития логических форм мышления посредством развивающих игр Воскобовича: с помощью развивающих игр дети осваивают цифры, учатся счету предметов; запоминают цвет, форму, величину; учатся ориентироваться в пространстве; тренируют мелкую моторику; совершенствуют речь, мышление, внимание, память, воображение; умеют манипулировать цифрами, геометрическими фигурами, свойствами предметов.

Педагогическая диагностика проводится в ходе наблюдений за активностью детей в спонтанной и специально организованной деятельности. Инструментарий для

педагогической диагностики — карты наблюдений детского развития, позволяющие фиксировать индивидуальную динамику и перспективы развития каждого ребенка в ходе:

- коммуникации со сверстниками и взрослыми (как меняются способы установления и поддержания контакта, принятия совместных решений, разрешения конфликтов, лидерства и пр.);
- игровой деятельности;
- познавательной деятельности (как идет развитие детских способностей).

Результаты педагогической диагностики могут использоваться исключительно для решения следующих образовательных задач:

1) индивидуализации образования (в том числе поддержки ребенка, построения его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития);

2) оптимизации работы с группой детей.

В ходе образовательной деятельности педагоги должны создавать диагностические ситуации, чтобы оценить индивидуальную динамику детей и скорректировать свои действия.

Целевые ориентиры на этапе завершения программы:

- Ребенок овладевает основными культурными средствами, способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в познавательной деятельности;
- Ребенок активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместной деятельности.
- Способен договариваться, умеет выражать и отстаивать свою позицию по разным вопросам.
- Способен сотрудничать и выполнять как лидерские, так и исполнительские функции в совместной деятельности.
- Проявляет умение слышать других и стремление быть понятым другими.
- Ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в познавательной и игровой деятельности различает условную и реальную ситуации; умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам. Умеет распознавать различные ситуации и адекватно их оценивать
- Ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения.
- Проявляет ответственность за начатое дело.
- Ребенок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам.
- Открыт новому, то есть проявляет стремления к получению знаний.

Результативность освоения программы отслеживается в процессе ежегодной педагогической диагностики познавательных процессов в начале и в конце учебного года на каждом этапе обучения. По результатам педагогической диагностики можно судить об изменениях в развитии дошкольников в тот или иной возрастной период.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Описание образовательной деятельности

Деятельность детей организуется по трёхгодичной программе с 4-летнего возраста в форме кружковой работы. В занятиях участвует подгруппа детей 7 – 12 человек. Длительность образовательной деятельности один раз в неделю в группе составляет: 4-5 лет - 20 минут; 5-6 лет - 25 минут; 6-7 лет - 30 минут.

Деятельность носит развивающий характер и, как правило, проходит в игровой форме, с интересным содержанием, творческими, проблемно – поисковыми задачами. Эффект достигается тогда, когда ребенок занят значимыми интересным исследованием окружающего мира, в ходе которого он самостоятельно и при помощи взрослого совершает открытия. Педагог должен создавать ситуации, в которых может проявляться детская познавательная активность, а не просто воспроизведение информации. Ситуации, которые могут стимулировать познавательное развитие, то есть требующие от детей развития восприятия, мышления, воображения, памяти.

Наряду с традиционными формами работы – «занимательным делом» используются и нетрадиционные:

а) Образовательная деятельность в форме игры. Для создания положительного эмоционального настроения в данном виде деятельности используются любимые мультипликационные и сказочные герои, сюжеты. Структурно занятия представлены из 4 – 6 взаимосвязанными между собой по содержанию, но разной степени сложности играми, знакомыми и новыми для детей. Большое значение придается созданию непринужденной обстановки: дети выполняют занятия за столом, на ковре, у мольберта.

б) Образовательная деятельность в форме путешествия. Строится на последовательном «передвижении» детей от одного пункта назначения к другому. Материал, который широко используется в «путешествиях» (карты придуманной страны, знакомого микрорайона, детской площадки; стрелки, указатели, схемы), направляет внимание ребенка, развивает умения ориентироваться в пространстве, на плоскости, обозначить пространственные отношения на плане, схеме. Такая форма занятия требует от детей организованности, а от взрослого – умения поддерживать интерес детей, стимулировать активность.

в) Образовательная деятельность в форме беседы. Предполагает организацию познавательного общения педагога с детьми и детей между собой. Педагогу очень важно создать условия для развития речевой активности ребенка – подобрать вопросы, которые не требуют ответа «да» или «нет», наглядный материал. Познавательное общение предполагает обмен информацией, наблюдениями, впечатлениями, высказывание своего отношения к обсуждаемому. В процессе такого занятия дети учатся диалогу. Занятие – беседа помогает приобрести умения отстаивать свою точку зрения, аргументировать высказывания, формирует культуру общения. При организации занятий важно педагогически оправданное сочетание сюжетной, игровой и познавательной линий. Нельзя увлекаться одной формой организации занятий, например, занятия – игра или путешествия. Вместе с тем, в какой бы форме не проходило занятие, важно научить ребенка преодолевать трудности, не бояться ошибок, стремиться рассуждать и находить самостоятельный путь решения познавательных задач, эти умения пригодятся ему не только на уроках математики, но и в повседневной жизни.

2.2. Учебный план по оказанию платных образовательных услуг

Наименование программы и направленность	Форма предоставления (оказания) услуг	Срок реализации	Возраст детей	Количество занятий в неделю	Количество недель освоения Программы	Место проведения занятий
Программа формирования и развития логических форм мышления дошкольников посредством игр Воскобовича Социально-гуманитарная направленность	групповая	3 года	4-7 лет	1	32	Студия «Всезнайка»

2.3. Календарный учебный график (Календарно-тематическое планирование)

2.3.1. Календарно-тематическое планирование по формированию и развитию логических форм мышления посредством игр Воскобовича для детей 4-5 лет

Сроки	Мероприятия, форма	Цель	Кол-во часов
Октябрь 1 неделя	Мониторинг	Определение индивидуального уровня развития детей	1

2 неделя	<p><u>Тема:</u> «В гостях у зверят цифроцирка» «Цифроцирк», «Чудо-соты»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно составлять изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты»; • упражнять в счете от 1 до 5, называть цифры, располагать их по-порядку. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать зрительную память, внимание через игру «Что изменилось?»; • формировать элементы театрализованной деятельности посредством изображения действий цирковых артистов. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение внимательно слушать ответы сверстников, не выкрикивать. 	1
3 неделя	<p><u>Тема</u> «Как Кораблик Плюх-Плюх готовился к путешествию» («Кораблик Плюх-Плюх» и «Прозрачный квадрат»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с новой игрой «Кораблик Плюх-Плюх», ее персонажами; • учить самостоятельно группировать предметы по одному признаку (цвету), определять и называть высоту предметов. • учить складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат» <p><u>Развивающие:</u></p> <p>развивать пространственные представления (слева – справа, сверху – внизу);</p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение аргументировать выбор предмета определенной формы; • формировать умения анализировать, сравнивать. 	1
		<p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать самостоятельность при выполнении заданий.</p>	

4 неделя	<p><u>Тема</u> «Как лягушата пополняли запасы пресной воды» («Чудо-соты», «Коврограф Ларчик» игра «Игрушечный дождь»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение конструировать контуры геометрических фигур разного размера, выбирать картинки с частями силуэта «ведро» по описанию и составлять его; • пополнять и активизировать словарь за счет образования прилагательных (прямоугольное, четырехугольное, многоугольное, узкое, высокое). <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать понимание антонимов величины: высокий – низкий, длинный – короткий, толстый – тонкий; • продолжать развивать зрительное и слуховое внимание, элементы логического мышления, память. <p><u>Воспитательные</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать навыки саморефлексии; воспитывать нравственные и волевые качества. 	1
<p>Ноябрь 1 неделя</p>	<p><u>Тема</u> «Фабрика фигур» («Чудо-соты», «Прозрачный квадрат», игра из пособия «Логика» М.В.Кралина)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять навык счета в пределах 5; • учить устанавливать закономерность в расположении ряда геометрических фигур; • учить составлять сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать элементы логического мышления, умение расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не»; • упражнять в конструировании фигур по схемам. <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>формировать умение слушать и слышать задания педагога, контролировать свое поведение.</p>	1

2 неделя	<p><u>Тема</u> «Путешествие в Фиолетовый лес» («Цифроцирк», «Чудо-цветик»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с игрой «Чудо-цветик», учить находить детали, соответствующие заданному числу, учить называть их: одноглазка, двухглазка и т.д.) • продолжать учить детей конструировать заданную форму, складывать фигуры по желанию по схемам игры «Чудо-цветик». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение обводить карандашом сконструированную фигуру по контуру, развивать зрительно-моторную координацию; • развивать умение находить большее или меньшее число к названному, ориентируясь на цифровой ряд игры «Цифроцирк». <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать умение выслушивать внимательно ответы детей, помогать при затруднениях сверстникам.</p>	1
3 неделя	<p><u>Тема</u> «В гости к веселым гномам» (Эталоны цвета «Лепестки» и «Геовизор»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с персонажами игры – клоунами (Кохле, Охле, Желе. Зеле, Геле, Селе, Фи), помочь запомнить их имена; • учить детей ориентироваться на координатной плоскости игры, находить и соединять точки для получения изображения зонтика. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; • побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. 	1

		<p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • предоставлять детям возможность быть активными помощниками героям сказок. 	
4 неделя	<p><u>Тема «В гостях у сказки»</u> («Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геоконт»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить детей с новой игрой «Геоконт», ее персонажами: Паук Юк и паучата. • продолжать формировать умение детей работать с составными конструктивными схемами, составлять силуэты персонажей из знакомых сказок <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение различать и называть цвет, форму, составлять геометрические фигуры на поле игры «Геоконт» и находить в окружающей обстановке предметы аналогичной формы; • побуждать детей к высказыванию мыслей в форме простых распространенных предложений. 	
Декабрь 1 неделя	<p><u>Тема:</u> «Как Лопушок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке» («Коврограф: Ларчик», «Чудо-соты», «Чудо-цветик»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить детей ориентироваться на листе в клетку, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение отгадывать загадки, придумывать и конструировать контуры и силуэты отгаданных предметов; • развитие пространственного и логического мышления, воображения; • активизировать речевую деятельность, словарь по теме «Растения». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение доводить работу до конца, добиваться желаемого результата, оценивать его. 	1

2 неделя	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео гостил у девочки Дольки и Ворона Метра» («Чудо-цветик», «Игровой квадрат Воскобовича» (двухцветный))</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать знакомить с эталонами формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины); • учить приёму конструирования фигуры «башмачок», используя алгоритм сложения и план действий. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать восприятие формы, определять на ощупь части игры «Чудо-цветик», составлять целое из разного количества частей, • продолжать формировать конструктивные навыки, пространственную ориентировку, логическое мышление; • формировать планирующую функцию речи. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать нравственные качества, умение радоваться успехам товарищей и оценивать результат работы. 	1
3 неделя	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео оказался на островах» («Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат») стр. 25 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять представления о транспорте, его видах; • упражнять в складывании фигуры «самолет» по выбору из деталей игр «Прозрачный квадрат» и «Чудо – соты». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать аналитические способности, умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий (глаз – рука). <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками. 	1
4 неделя	<p><u>Тема:</u> «Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча» («Чудо – соты», «Прозрачная цифра»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • упражнять детей в отгадывании загадок о геометрических фигурах, нахождении фигуры по количеству углов и сторон (квадрат и прямоугольник), 	1

		<ul style="list-style-type: none"> • по описанию их признаков (цвет, размер); • продолжать учить расшифровывать (декодировать) информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение связно и грамотно выражать свою мысль и слушать окружающих; • продолжать формировать умение делать простейшие выводы, используя сложноподчиненные предложения с союзом «потому что». <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать умение соревноваться между собой при выполнении задания, соблюдать очередность, проявлять нравственные качества.</p>	
<p>Январь 1 неделя</p>	<p><u>Тема:</u> «Как зверята выступали на арене Цифроцирка» («Чудо-соты», «Колумбово яйцо»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с игрой «Колумбово яйцо», учить составлять изображения разных артистов цирка из ее деталей по предложенной конструктивной схеме; • закреплять умение составлять числовой ряд от 1 до 5, обозначать числа цифрами, аргументировать свой выбор. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать творческое воображение – придумывать и составлять силуэт «бабочка», конструировать силуэт «гантель» по образцу; • формировать зрительно-моторную координацию, пространственную ориентировку и изобразительные навыки, умение обводить придуманный силуэт карандашом. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение поддерживать беседу на тему «Выступление в цирке», придумывать и показывать действия сказочных артистов (элементы театрализации). 	1

2 неделя	<p><u>Тема:</u> «Как кораблик попал в шторм» («Кораблик Плюх-Плюх», «Геовизор» стр. 35 «Сказки Фиолетового леса»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить детей определять высоту предметов, их порядковый номер, решать логическую задачу на определение формы предмета. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать понимание пространственных характеристик «низкий», «высокий», «верхний», «нижний», «между»; • тренировать мелкую моторику рук и координацию действий «глаз - рука». <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать в детях умение прийти на помощь сверстникам в трудной ситуации, проявить взаимовыручку. 	2
3 неделя	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 1 занятие («Танграм», «Прозрачный квадрат») 1 игровая ситуация «Загадочный конверт» 2 игровая ситуация «Портреты друзей»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с новой игрой «Танграм»; • учить составлять фигуры животных по схемам в масштабе 1:1; <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать игровые умения (принятие задания, анализ образца, воссоздание изображения); • упражнять в нахождении лишней фигуры в ряду (пластинки), умении объяснять, доказывать, обосновывать свой выбор; • упражнять в умении высказывать предположения о правильном решении поставленной задачи. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать самостоятельность при выполнении заданий, инициативность. 	2
4 неделя	<p><u>Тема:</u> «Встречаем гостя из страны Волшебных игр» - 2 занятие («Танграм»), «Лепестки» 3 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (звери)»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить самостоятельно составлять фигуры животных и птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба; • упражнять в установлении закономерности в расположении элементов игры «Лепестки» и ее продолжении. 	1

	<p>4 игровая ситуация «Волшебный зоопарк (птицы)» «Методика ознакомления с игрой» (распечатка)</p>	<p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение объединения выделенных при анализе компонентов целого, пространственного воображения; • развивать пространственную ориентировку, умение словами обозначать направление предмета (влево, вправо, налево, направо); • закреплять умение наклеивать полученное изображения на лист. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать доброжелательные отношения между педагогом и детьми. 	
<p>Февраль 1 неделя</p>	<p><u>Тема:</u> «Найди фигуру» («Танграм», «Геоконт», игра из пособия «Логика»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду, познакомить с □ □ обозначением – размера , расшифровывать (декодировать) с отрицательной частицей «не» ; • продолжать учить детей создавать контуры геометрических фигур с помощью резинок на поле игры «Геоконт» по знаково-символическому коду. • в правильном употреблении грамматических категорий (окончание прилагательных); • развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, умение видеть противоположные свойства в предметах <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение слушать и слышать задание взрослого до конца. 	1
<p>2 неделя</p>	<p><u>Тема:</u> «Как гусеница Фифа наряжалась» («Сложи узор» Никитина, пособие «Коврограф «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить складывать фигуру «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве, продолжать формировать умение придумывать и 	1

		<ul style="list-style-type: none"> • конструировать головной убор (шляпа) для сказочного персонажа по замыслу. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение ориентироваться на плоскости, понимать пространственные характеристики «влево», «вправо», «вверх», «вниз»; • развивать творческое воображение, умение рассказывать о назначении предметов. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать интерес к конструктивной деятельности; 	
3 неделя	Тема: «Волшебные превращения счетных палочек»	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить детей составлять геометрические фигуры и узоры из геометрических палочек, пользуясь схематичным изображением; • упражнять в счете (учить отсчитывать нужное количество палочек); <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать конструктивные возможности, пространственное воображение, смекалку, сообразительность; • способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать и поддерживать активность и самостоятельность у детей. 	1
4 неделя	Тема: «Вечернее представление в Цифроцирке» («Прозрачная цифра», пособие «Коврограф «Ларчик» - «Цветные квадраты», «Забавные цифры», «Сложи узор»	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • продолжать учить детей сортировать предметы и сравнивать их по цвету, составлять цифры 1,2,3 путем наложения пластинок друг на друга и на трафарет; • закреплять умение составлять фигуры из кубиков игры «Сложи узор» по схеме № 9 («фонарик»); 	1

		<p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать пространственную ориентировку, логическое мышление, умение анализировать и обобщать. <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>воспитывать произвольность поведения, волевые качества.</p>	
<p>Март 1 неделя</p>	<p><u>Тема:</u> «Как малыш Гео нашел грибы» ««Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича (двухцветный), «Забавные цифры»»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить конструировать объемную фигуру «самолет» путем перемещения частей в пространстве; • упражнять в соотношении цифры и количества, отсчитывании заданного количества предметов и делении их на подгруппы. <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать умение понимать и прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на основе этих связей. • развивать умение видеть в простой ситуации проблему и предлагать варианты ее решения; <p><u>Воспитательные:</u></p> <p>продолжать формировать умение устанавливать взаимодействие со сверстниками.</p>	1

2 неделя	<p><u>Тема:</u> «Как Медвежонок Галчонком поссорились и помирились» «Выбери фигуры» пособие «Логика» М.В.Кралина, «Чудосоты», «Танграм») Стр. 67 «Сказки Фиолетового леса»</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • учить решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера), предлагать варианты решения проблемной ситуации; • упражнять в расшифровке (декодировании) несложной информации о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям и с отрицательной частицей «не»; <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать элементы логического и конструктивного мышления, память, умение работать со схемой; • помогать детям сравнивать и делать выводы в ходе самостоятельной и совместной практической деятельности. 	1
3 неделя			1
	<p><u>Тема:</u> «Как артисты Цифроцирка плавали на Кораблике Плюх-Плюх» («Кораблик Плюх-Плюх», пособие «Коврограф «Ларчик», «Колумбово яйцо»)</p>	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • закреплять умение группировать предметы по цвету, определять высоту, находить предметы по порядку, сортировать их по пространственному положению; • учить самостоятельно составлять силуэт «Рыбка» по схеме из деталей игры «Колумбово яйцо». <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение решать логическую задачу на поиск предмета по признаку; • продолжать развивать конструктивные умения, речевую активность, волевые качества. <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать коммуникативные навыки, воспитывать желание вовремя прийти на помощь сверстникам, радоваться их успехам. 	
4 неделя			1
Май 1,2 неделя	1.Развлечение «Рукавичка» - с использование ИКТ	1.Развитие логического мышления, внимания, памяти, воображения.	2
3,4 неделя	2. Мониторинг	Определение индивидуального уровня развития детей	2

2.3.2. Календарно-тематическое планирование по формированию и развитию логических форм мышления посредством игр Воскобовичав старшей группе

Сроки	Мероприятия, форма	Цель	Количество часов
сентябрь	Мониторинг		1 1
октябрь	1. Совместная познавательная деятельность Игра «Зверюшки Фиолетового леса» (Чудо - цветик). 2. Самостоятельная игровая деятельность Игра «Узнай, где солнышко» (Чудо-цветик)	1. Развивать внимание, речь, воображение. 2. Развивать внимание, память, воображение, мышление, мелкую моторику рук.	2 2
ноябрь	1. Игра «Конверт, домик, летучая мышь» с применением ИКТ (Чудо-цветик) 2. Совместная познавательная деятельность. Игра «Крыса Шушера» (4-х цветный квадрат)	1. Развитие логического мышления, внимания, памяти, воображения. 2. Способствовать развитию мелкой моторики, пространственного мышления, воображения	2 2
декабрь	1. Совместная познавательная деятельность. Игра «Чудесный мешочек» (Прозрачный квадрат). 2. Игра «Геокоонт» с применением ИКТ	1. Развивать сенсорные, познавательные, творческие способности. 2. Развивать познавательные способности: внимание, память, мышление, формировать умение составлять из частей целое.	2 2
январь	1. Совместная познавательная деятельность. Игра «Геокоонт» 2. Самостоятельная игровая деятельность. Игра «Построй космический корабль» (Чудо- крестики).	1. Познакомить детей с понятием «кривая линия», используя свободное моделирование. 2. Развивать внимание, память, воображение, мышление, мелкую моторику рук.	2 2
февраль	1. Проект «Ходит капелька по кругу». Аппликация «Мама Тучка и капелька»	1. Учить создавать образ тучки «волшебными верёвочками»	2

	(волшебные верёвочки–липучки) 2. Совместная познавательная деятельность. Игра «Геокоонт»	на ковролине. 2.Познакомить с конструирование геометрических фигур; развивать мышление	2
март	1. Совместная познавательная деятельность. Игра «Улей» (Чудо-соты) 2. Игра «Восьмёрка».	1.Развивать сенсорные, познавательные, творческие способности. 2. Конструировать цифры с помощью палочек.	2 2
апрель	1.Совместная познавательная деятельность. Игра «Шнурок - затейник» 2.Самостоятельная Игровая деятельность. Игра «ТуфелькаЗолушки» (квадрат Воскобовича-4-х цветный)	1.Развитие логического мышления, мелкой моторики рук. 2.Стимулировать развитие Познавательных навыков, внимания, памяти.	2 2
май	1.Математический праздник «В гостях у Магнолика» - с использованием ИКТ 2. Мониторинг	1.Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности.	2 2

2.3.3. Календарно-тематическое планирование по формированию и развитию логических форм мышления посредством игр Воскобовича в подготовительной к школе группе

Сроки	Мероприятия, форма	Цель	Количество часов
сентябрь	1. Логическая задача. 2.Игровое упражнение «Назови правильно цифры. 3.Игра «Конструктор чисел.	Развивать память, логическое мышление, Определение отличительных признаков одной группы фигур от другой; моделирование цифр из деталей конструктора.	1
	1. Занимательная задача. 2.Задание по карточкам – рисункам комплекса «Число, форма, цвет». 3.Игровое упражнение «Сосчитай и сложи фигуры.	Воспитывать у детей стойкий интерес к математике; развивать смекалку, фантазию, творчество, моторику руки.	1
	1.Задачи на сообразительность. 2 Задание по карточкам – рисункам комплекса «Число, форма, цвет». 3.Игра Воскобовича «Кораблик Плюх-плюх».	Способствовать освоению пространственных отношений; расширять внимание, память, мышление, речь, мелкую моторику.	1
	1.Логическая задача. 2. Упражнение «Узнай знак». 3.Слуховой диктант. 4. Пальчиковая игра «Кошка»	Формировать умения находить признаки отличия одной группы предметов от другой, закрепить знания о знаках +,-,=. Развивать навыки составлять задачи,	1

		выделять в задаче условие, вопрос, ответ. Способствовать умению ориентироваться на листе бумаги, соотносить число предметов с цифрой.	
октябрь	1. Занимательная задача. 2. Игра «Части суток». 3. Задание по карточкам – рисункам. 4. Игра «Чудо- крестики».	Решать занимательные задачи, развивать сообразительность. Закреплять знания о последовательности частей суток, порядковый счёт. Совершенствовать процессы логического мышления, внимания, пространственного мышления.	1
	1. Задачи на сообразительность «Сколько». 2. Задание по карточкам – рисункам. 3. Игровое упражнение «Назови скорее» 4. Игра «Прозрачная цифра».	Решать задачи на сообразительность, развивать смекалку; закреплять умение соотносить количество предметов с цифрой, понятие ближе-дальше; развивать внимание, память, элементы логического мышления.	1
	1. Логическая задача. 2. Отгадай загадку. 3. «Какие бывают часы».	Формировать умения находить признаки отличия одной группы предметов от другой, отгадывать математические загадки; познакомить с часами, их разнообразием и назначением, определять время по часам	1
	1. Загадки. 2. Задание по карточкам – рисункам. 3. «Слушай и рисуй». 4. Игра «Чудо – крестики».	Развивать логическое мышление при отгадывании загадок, закреплять количественный и порядковый счёт в пределах 10. Развивать познавательные и творческие способности детей, мелкую моторику.	1
ноябрь	1. Игровое упражнение «Дни недели». 2. Задание по карточкам – рисункам. 3. Игра «Пять математических корзинок».	Закреплять последовательность дней недели, пространственных отношений; формировать у дошкольников представления о количественном составе числа. Развивать память, внимание.	1
	1. Логическая задача. 2. Игра «Чудо-соты».	Формировать умения находить отличия одной группы предметов от другой. Развивать интеллектуальные способности (способность анализировать), мелкую моторику руки.	1
	1. Занимательная задача. 2. Задание по карточкам – рисункам. 3. Игра «Чудо- лукошко» (образование числа 11).	Воспитывать интерес к математике; закреплять ориентировку в пространстве; умение устанавливать соответствие между числом и цифрой; образование числа 11.	1
	1. Задачи на сообразительность 2. Игра «Геоконт».	Решать задачи на смекалку, развивать логическое мышление; развивать способность анализировать. Закреплять понятие: точка, прямая, луч, отрезок, используя игру «Геоконт»	1
декабрь	1. Игра « Наш день». 2. Игра «Чудо- лукошко» (образование числа 12). 3. Задание «Найди и обведи».	Закрепить знания детей о частях суток: утро, день, вечер, ночь. Познакомить с образованием числа 12; развивать память, внимание, мелкую моторику рук.	1
	1. «Поставь правильно цифру».	Решать задачи, закреплять знания о зиме,	1

	<p>2. Занимательная задача. 3. Игра с конструктором цифр «Радуга». 4. Задание «Считай и записывай».</p>	зимних месяцах, цифрах.	
	<p>1. Загадки. 2. Задание по карточкам – рисункам. 3. Игра «Чудо- лукошко» (образование числа 13).</p>	Способствовать умению определять отношение (длинный – короткий, тяжелее-легче); развивать способность анализировать – освоить решение задач «Отличие», связанных с поиском одного рисунка; познакомить с образованием числа 13	1
	<p>1. Логическая задача. 2. Работа на игровизоре «Напиши правильно». 3. Игра «Геоконт».</p>	Формировать навыки находить отличия одной группы предметов от другой; развивать способность анализировать, решать задачи. Составлять примеры, читать записи, закреплять умение правильно пользоваться знаками +, - ; познакомить с углами: прямой острый, тупой, развёрнутый.	1
январь	<p>1. Игровое упражнение «Дни недели». 2. Знакомство с образованием числа 14. 3. Игра «Чудо- лукошко».</p>	Развивать способности анализировать. Закреплять знания детей о днях недели. Образование числа 14.	1
	<p>1. Занимательная задача. 2. Задание по карточкам – рисункам. 3. Игра В.Воскобовича «Чудо - Цветочек».</p>	Решать занимательные задачи; различать предметы по величине и цвету; развивать способность анализировать, осваивая решение задач «Пересечение », связанных с поиском пары рисунков. Познакомить с составом числа из двух меньших.	1
	<p>1. Задачи на сообразительность. 2. Знакомство с образованием числа 15. 3. Работа в тетрадах «Рисуем кошку».</p>	Решать задачи на сообразительность; помочь освоить решение задач «Пересечение», связанных с поиском соотношения рисунков; познакомить с образованием числа 15; формировать навыки ориентирования в тетрадах в клетку.	1
	<p>1. Игра «Короче-длиннее». 2. Реши примеры. 3. Работа на игровизоре - «Обведи правильно». 4. Игра «Колумбово яйцо».</p>	Способствовать овладению детьми количественной характеристикой временных эталонов, решению задач «Одна клетка», закреплять цифры; развивать геометрическое представление, наблюдательность.	1
февраль	<p>1. Игра «Дни недели». 2. Знакомство с образованием числа 16. 3. Игра В. Воскобовича «Чудо- лукошко».</p>	Формировать представление детей о времени, способствовать освоению решения задач «Одна клетка» и «Передвижение в соседнюю клетку»; познакомить с образованием числа 16, развивать память, мышление, внимание.	1
	<p>1. Задачи на сообразительность. 2. Игра «Палочки Кюнзера». 3. Игра «Геоконт».</p>	Решать задачи на сообразительность; Закреплять состав числа с помощью палочек Кюнзера, с помощью игры «Геоконт» закреплять знания детей о	1

		прямом, острым и тупым углах. Развивать активность, самостоятельность.	
	1. Занимательная задача. 2. Задание по карточкам – рисункам. 3. Занимательная задача «Одна клетка» 4. Игра «Чудо-соты».	Воспитывать у детей стойкий интерес к математике. Закреплять понятие «длиннее-короче, «толще-тоньше», освоить решение задач «Одна клетка»; закреплять геометрические фигуры.	1
	1. Логическая задача на поиск признака отличия одной группы от другой. 2. Занимательная задача «Одна клетка -1.3» 3. Знакомство с образованием числа 17. 4. Игровое упражнение «Какие примеры решила мышка».	Развивать умение классифицировать предметы по определенным признакам; осваивать решение задач «Одна клетка». Познакомить с образованием числа 17, продолжить осваивать алгоритмы сложения предметных форм.	1
март	1. Математическая игровая считалка «Шёл домой Глеб». 2. Игра «Геоконт». 3. Работа с геовизором.	Проверить прямой и обратный счёт, количественный состав чисел первого десятка, закрепить понятие, что количество не зависит от пространственного расположения, размера, цвета предметов. Формирование умений конструировать цифры на геоконте с помощью упругой резинки и с помощью геовизора, переносить на бумагу координаты точек созданной цифры и рисовать её схему. Развивать память, речь, творческое воображение.	1
	1. Логическая задача на поиск признака отличия одной группы от другой. 2. Знакомство с образованием числа 18. 3. Игра В.Воскобовича «Чудо-Цветочек».	Учить решать логические задачи на поиск признаков отличия одной группы предметов от другой путём зрительного и мыслительного анализа; познакомить с образованием числа 18. Через игру «Чудо-Цветочек» закрепить с детьми состав числа. Развивать психические процессы: память, мышление, внимание.	1
	1. Занимательная задача. 2. Занимательная задача «Петух». 3. Задание по карточкам – рисункам. 4. Игра – головоломка «Волшебный круг».	Развивать умения решать занимательные задачи, развивать смекалку; способствовать освоению решения задач «Петух», связанной с поиском конечной клетки после одного передвижения (шаг прямо). Закрепить знание детьми геометрических фигур, развивать творческое продуктивное решение.	1
	1. Дидактическая игра «Какое время года». 2. Игра «Бывает – не бывает». 3. Знакомство с образованием числа 19. 4. Волшебные квадраты В. Воскобовича.	Закрепить знания об основных признаках разных времён года. Познакомить детей с образованием числа 19. Развивать умения конструировать фигуры, развивать пространственное мышление, творческое воображение, мелкую моторику пальцев.	1
	1. Задачи на сообразительность. 2. Занимательная задача «Волк». 3. «Палочки Кюизера» (состав	Развивать сообразительность, смекалку, закреплять знание состава чисел первого десятка, освоить решение задач «Волк»,	1

апрель	числа). 4. Задания из приложения «Лабиринты цифр» (игровизор).	связанных с поиском конечной клетки после одного перемещения (прыжка) волка. Развивать память, внимание. Логическое мышление.	
	1. Игровое упражнение «Торопись, не ошибись». 2. Знакомство с образованием числа 20. 3. Игра с двумя обручами.	Закрепить знания числа первого десятка, познакомить с образованием числа 20; формировать навыки классифицировать геометрические фигуры по двум свойствам.	1
	1. Игра «Это правда или нет?» 2. Занимательная задача «Лиса». 3. Игра – головоломка «Листик».	Уточнить представление о времени. Способствовать усвоению решения задач; формировать навыки составлять целое из частей.	1
	1. Логическая задача. 2. Игровое упражнение «Где чей домик?» 3. Узор под диктовку. 4. Логические блоки Дёньша. Игры с тремя обручами.	Развивать навыки решать логические задачи на поиск признака отличия одной группы фигур от другой. Формировать умение решать примеры в пределах второго десятка; классифицировать фигуры по трём свойствам.	1
май	1. Счёт прямой и обратный в пределах 20. 2. Игра «Чудо-крестики» В. Воскобовича. 3. Игра «Геоконт» В. Воскобовича.	Повторить с детьми счёт в пределах 20. Способствовать познанию структуры геометрических фигур (стороны, углы), свойства симметрии, развитию творческого воображения; формировать навыки конструирования.	1
	1. Игра «Конструктор цифр» В Воскобовича. 2. Работа с приложением к игровизору «Лабиринты цифр». 3. Игра-головоломка «Вьетнамская игра».	Способствовать закреплению цифр, развивать умение моделировать цифры, соотносить цифру и количество. Стимулировать проявление смекалки, сообразительности, находчивости. Развивать мелкую моторику рук.	1
	1. Занимательная задача. 2. Игра «Два правила». 3. Игра «Прозрачный квадрат» В. Воскобовича.	Развивать смекалку сообразительность, решая занимательные задачи; тренировка детей в применении определённых правил; познакомить с физическими свойствами – прозрачность и гибкость; развивать сенсорные, познавательные способности.	1
	Мониторинг		1

2.4. Взаимодействие с родителями (законными представителями)

При работе с ребёнком одна из задач педагога – установить доверительные отношения с родителями. Чем теснее взаимосвязь педагога и родителей, тем больше успехов у ребёнка. Каждый его успех в творчестве и в личностном плане доводится до сведения родителей, благодаря чему ребёнок имеет возможность получить похвалу от родителей, что для него очень важно.

Взаимодействие с родителями может быть индивидуальным и коллективным. Нужно выстраивать гибкие, доверительные, доброжелательные отношения с родителями; доступным языком доводить до них результаты творческих достижений; учитывать рекомендации родителей; привлекать по возможности родителей к творческо-образовательному процессу. Это может быть, совместное с ребёнком, участие в выставке работ. Участие в коллективной работе. Помощь при изготовлении необходимых инструментов. Приглашение на открытые занятия, и др..

Взаимодействие родители – ребёнок - педагог позволит как можно всесторонней раскрыть все способности ребёнка и добиться успехов.

Виды взаимодействия с родителями воспитанников:

- ознакомление родителей с программой, содержанием и ее эффективностью;
- проведение родительских собраний;
- проведение практикумов и мастер-классов;
- консультационная работа: индивидуальная, групповая; беседы с родителями;
- проведение открытых занятий и воспитательных мероприятий для родителей;
- разработка различных памяток для родителей;
- анкетирование родителей.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Описание материально-технического обеспечения Программы и развивающей предметно-пространственной среды

Работа коллектива МБДОУ №181 направлена на создание комфорта, уюта, положительного эмоционального настроения воспитанников. Материально техническое оснащение и оборудование, пространственная организационная среда соответствует санитарно-гигиеническим требованиям. Условия труда и жизнедеятельности детей отвечают требованиям охраны труда.

Кружковая работа организуется в специально отведенном месте, оборудованном в соответствии с санитарно-эпидемиологическими нормами.

Учебный кабинет оснащен столами, стульями, интерактивной доской, проектором, ноутбуком.

На каждого ребенка необходим комплект всех используемых в работе развивающих игр и дидактических пособий к ним.

В средней группе: «Читайка на шариках-1», «Игровизор» + (приложение), «Чудосоты»¹, «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Четырехцветный квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат», «Чудокрестики 2», кораблик «Брызг-брызг», «Геоконт», «Лепестки», «Фонарики», «Математические корзинки», «Шнур-затейник», «Волшебная восьмерка-1», «Логоформочки-5», «Парусник», «Ромашка», «Снеговик», «Яблонька», Логические блоки Дьенеша, палочки Х. Кьюзенера, игры Никитина «Сложи узор», коврограф.

В старшей группе: «Читайка на шариках-1 и 2», «Игровизор» + (приложение), «Чудо-соты»¹, «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Четырехцветный квадрат

Воскобовича», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», кораблик «Брызг-брызг», «Геокопт», «Лепестки», «Фонарики», «Математические корзинки», «Шнур-затейник», «Волшебная восьмерка-2 и 3», «Конструктор букв 1 ,2 и 3», «Логоформочки-5», «Парусник», «Ромашка», «Снеговик», «Яблонька», Логические блоки Дьенеша, палочки Х. Кьюзенера, игры Никитина «Сложи узор», коврограф.

В подготовительной группе: «Читайка на шариках-1 и 2», «Игровизор» + (приложение), «Чудосоты»¹, «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Четырёхцветный квадрат Воскобовича», «Прозрачный квадрат», «Чудо-крестики 2», кораблик «Брызг-брызг», «Геокопт», «Лепестки», «Фонарики», «Математические корзинки», «Шнур-затейник», «Волшебная восьмерка-2 и 3», «Конструктор букв 1 ,2 и 3», «Логоформочки-5», «Парусник», «Ромашка», «Снеговик», «Яблонька», Логические блоки Дьенеша, палочки Х. Кьюзенера, игры Никитина «Сложи узор», коврограф.

Фиолетовый лес - развивающая сенсомоторная зона. Ее делают из фанеры, ковровина, рисуют на стене, ткани. Ребенок действует здесь самостоятельно: играет, конструирует, тренируя те умения, которые приобрел в совместной деятельности со взрослым. В Фиолетовом Лесу обязательно находятся сказочные персонажи — Незримка Всюсь, Ворон Метр, Малыш Гео, Лопушок и другие.

3.2. Обеспеченность Программы методическими материалами

Программа обеспечена следующими методическими пособиями:

1. Бондаренко, Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича" - М.: Метода, 2016.
2. Бондаренко, Т.М. Развивающие игры ДОУ/Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. - М.: Т.Ц. «Учитель», 2009.
3. Бондаренко, Т.М. Комплексные занятия в средней группе детского сада. - Воронеж: «Учитель», 2007.
4. Бондаренко, Т.М. Комплексные занятия в старшей группе детского сада. - Воронеж: «Учитель», 2004.
5. Бондаренко, Т.М. Комплексные занятия в подготовительной группе детского сада. - Воронеж: «Учитель», 2005.
6. Воскобович, В.В. «Развивающие игры Воскобовича» – М.: Сфера, 2015.
7. Воскобович, В.В. Математические корзинки, Логоформочки 3-5. // Библиотека воспитателя – СПб., 2005.
8. Воскобович, В.В. Сказочные лабиринты игры. – СПб., 2005.
9. Харько Т.Г. Развивающие игры как средство интеграции. Методические приемы, конспекты игровых ситуаций, досуговых праздников. – М.: Детство-Пресс, 2018.

3.3. Литература

1. Алябьева, Е.А. Развитие логического мышления и речи детей 5-8 лет. – М.: Т.Ц. «Сфера», 2007г., 112с.
2. Арапова-Пискарева, Н.А. Формирование элементарных математических представлений в детском саду. – М.: «Мозаика-Синтез», 2008.
3. Воскобович В.В., Харько Т.Г. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты», С-Петербург, 2003.
4. Вохринцева, С.Н. Логико-малыш... Книжки-игрушки. М.: Т.Ц. «Учитель», 2005.
5. Дьяченко, О.М. Занимательные игры для детей от трёх до шести лет. - М.: «Просвещение», 1991.
6. Ерофеева, Т.И. Математика для дошкольников - М.:, «Просвещение» 1997.

7. Рихтерман, Т.Д. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: «Просвещение», 1991.
8. Соколова, Ю.Т. Логика для малышей. - М.: «Эксмо», 2007.
9. Столяр, А.А. Давайте поиграем: математические игры для детей 5-6 лет. М.: «Просвещение», 1991.
10. Харько Т.Г. Методика познавательного-творческого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса», ДЕТСТВО-ПРЕСС, С-Петербург, 2013.

Интернет-ресурсы:

- <https://www.labyrinth.ru/books/306207/>
- <http://talant.spb.ru/>
- <http://doshkolnik.ru/>

Приложение 1

Методика организации развивающих игр

Игра - важное средство умственного развития ребенка. Знания, полученные в детском саду и дома, находят в игре практическое применение и развитие. Интересные игры создают бодрое, радостное настроение, делают жизнь детей полной, удовлетворяют их потребность в активной деятельности. Даже в хороших условиях, при полноценном питании ребенок будет плохо развиваться, станет вялым, если он лишен увлекательной игры. Организовать дружный коллектив, воспитать у детей товарищеские чувства можно тогда, когда удастся увлечь их разными играми. В свою очередь, только при хорошей организации и грамотном проведении развивающей игры дети получают знания, умения и навыки.

Организация развивающих игр педагогом осуществляется в трех основных направлениях: подготовка к проведению развивающей игры, ее проведение. В подготовку к проведению игры входят:

- Отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний, развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов
- Установление соответствия развивающей игры определенной возрастной группе.
- Определение удобного времени проведения игры (на занятии, в свободной деятельности или в режимных моментах).
- Выбор места для игры, где дети могут играть, не мешая друг другу.
- Определение количества играющих (индивидуально, с подгруппой или группой).
- Подготовка наглядности, необходимого материала для выбранной игры. • Подготовка самого воспитателя к проведению игры: он должен сначала сам изучить и осмыслить весь

ход игры, свое место в игре, методы руководства игрой.

• Подготовка детей к игре: обогащение их знаниями, представлениями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи.

Проведение развивающих игр включает:

1. Ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использоваться в ходе игры.

2. Объяснение правил и кода игры. При этом педагог обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на четкое выполнение правил.

3. Показ игровых действий, в процессе которого воспитатель учит детей правильно выполнять действия, доказывая, что в противном случае игра не приводит к нужному результату.

4. Определение роли воспитателя в игре, его участие в процессе игры. Участвуя в игре, педагог направляет действия играющих (советом, вопросом, напоминанием).

5. Подведение итогов игры - это ответственный момент в руководстве ею; так как по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об ее эффективности, о том, будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности ребят.

При подведении итогов воспитатель подчеркивает, что путь к победе возможен только через преодоление трудностей, внимание и дисциплинированность.

В конце игры педагог должен спросить у детей, понравилась ли им эта игра, чем понравилась и предлагает в следующий раз поиграть в новую игру. Очень важен анализ проведенной игры, он направлен на выявление приемов ее подготовки и ее проведения: какие приемы оказались эффективнее в достижении поставленной цели, что не получилось и почему. Это помогает совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры, избежать впоследствии ошибок. Кроме того, анализ позволяет выявлять индивидуальные особенности в поведении и характере детей, и, значит, правильно организовывать индивидуальную работу с ними. Самокритичный анализ использования игры в соответствии с поставленной целью помогает варьировать игру, обогащать ее новым материалом.

Развивающие игры, используемые в работе кружка

Игры	Цель
1. «Цифроцирк»	<ul style="list-style-type: none">• Формирование представлений о количественном составе чисел, обучение счету.• Совершенствование мелкой моторики руки и умений следовать внутреннему плану действий.• Знакомство с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа.• Усвоение счета и отсчета в пределах десяти.• Развитие умения анализировать, сравнивать, сопоставлять и объединять.
2. «Чудо-соты»	<ul style="list-style-type: none">• Развитие психических процессов: внимания, памяти, мышления, мелкой моторики руки и умения конструирования целых фигур из частей.• Развитие сенсорных способностей: восприятие цвета, формы, величины, глазомера.• Развитие познавательных и творческих способностей, совершенствование процессов логического мышления.

	<ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с приемами сложения предметов из частей по образцу, развитие умения самостоятельно создавать образы предметов и называть их.
3. «Кораблик Плюх-Плюх»	<ul style="list-style-type: none"> • Совершенствование интеллекта. • Тренировка мелкой моторики рук. • Развитие математических представлений о цвете, высоте предметов, пространственных представлениях, условной мерке (флажок), количественном и порядковом счете, составе числа. • Развитие умений решать логико-математических задач.
4. «Чудо-цветик»	<ul style="list-style-type: none"> • Освоение состава числа в пределах 10, соотношения целого и части (дробей). • Развитие умения составлять целое из частей по схематичному рисунку и собственному замыслу. • Формирование умения анализировать, сравнивать. • Развитие внимания, памяти, воображение, творческих способностей. • Развитие мелкой моторики рук.
5. «Прозрачный квадрат»	<ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов. • Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического и пространственного мышления, творческого воображения. • Знакомство с такими физическими свойствами, как гибкость, прозрачность. • Развитие умения находить геометрические фигуры на пластинках и объединять их в группы, конструировать квадраты из 2-3 геометрических фигур, складывать из пластин простые фигуры, созданию образов объектов по собственному замыслу.
6. «Квадрат Воскобовича» (двухцветный)	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие тонкой моторики рук, пространственного мышления и творческого воображения, умения сравнивать, анализировать, сопоставлять. • Усвоение эталонов формы и величины, структуры (стороны, углы, вершины) и приёмов конструирования геометрических фигур, алгоритмов сложения предметных форм. • Освоение приемов конструирования - сложения плоскостных и объемных фигур. • Развитие умения самостоятельно создавать образы объектов и называть их.
7.Эталоны цвета «Лепестки»	<ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с основными цветами радуги и количественным счетом. • Формирование умения отсчитывать нужное количество и

	<p>определять порядковый номер.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с понятием пространственного расположения и его смыслового отражения в речи (над, под, слева, справа, рядом, между). • Развитие внимания, памяти, воображения, цветовосприятия, мелкой моторики руки, речи.
8. «Прозрачная цифра»	<ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с такими свойствами предметов, как гибкость и прозрачность. • Развитие умения классифицировать предметы по определенным признакам, сортировать пластинки по цвету, количеству, расположению полосок. • Усвоение знаний о том, что один и тот же образ может быть воспроизведен различными способами. • Формирование конструктивных навыков, умения составлять знаки и фигуры по образцу и по памяти. • Знакомство с эталонами формы и величины, соотношением целого и части, пространственными отношениями предметов. • Развитие произвольности, концентрации внимания, совершенствование памяти, элементов логического мышления, творческого воображения и творческих способностей, мелкой моторики рук и речь.
9. «Геовизор»	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие интеллектуальной сферы. • Освоение таких понятий, как пространственные отношения, система координат, количественный счет, деление целого на части, симметрия; обучение решению логико-математических задач. • Развитие внимания, памяти, логического и пространственного мышления, воображения и творческих способностей, тренировка мелкой моторики рук. • Освоение технических умений рисовать предмет по заданным точкам различными способами.
10.«Игровизор»	<ul style="list-style-type: none"> • Совершенствование психических процессов и развитие математических представлений, знакомство с предметным и природным миром. • Развитие сенсорных и познавательных способностей; с помощью зрительного, тактильного и осязательного анализаторов учить конструировать разнообразные фигуры. • Развитие мелкой моторики пальцев, точности и координации движений, памяти, речи, пространственного мышления и творческого воображения. Готовить детей к простейшему программированию.
11. «Шнур-затейник»	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие творческих и сенсорных способностей, мышления, памяти, внимания и воображения.

	<ul style="list-style-type: none"> • Формирование речевых навыков, интеллектуальных способностей, подготовленности руки к письму.
12. «Геококт»	<ul style="list-style-type: none"> • Развитие сенсорных и познавательных способностей, умения называть отрезки, простейшие геометрические фигуры, освоение цветов радуги. • Развитие умения самостоятельно создавать образцы объектов.

Приложение 3

Специальные «ключевые слова и фразы», способствующие активизации мыслительных процессов ребёнка или группы детей:

- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию познания: «соотнесите», «перечислите», «расскажите», «сформулируйте», «опишите», «установите» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию понимания: «расскажите своими словами»; «опишите, что вы чувствуете относительно...»; «суммируйте»; «покажите взаимосвязь»; «объясните смысл» и т.д.
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию применения: «покажите как...»; «продемонстрируйте»; «объясните цель применения» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию анализа: «сравните»; «разложите по порядку»; «объясните, как и почему»; «разложите на составляющие» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию синтеза: «придумайте»; «создайте»; «что произойдёт, если...»; «придумайте другой вариант» и т.д.;
- ключевые слова и фразы, направленные на активизацию оценки: «выберите то, что вам больше нравится»; «отберите и выберите»; «что вы думаете о ...»; «подскажите критические замечания» и т.д.